OLD DRAGON – A herança do jovem lorde

Esta aventura foi planejada para um grupo de 3 a 6 personagens de níveis 3 a 5, totalizando um máximo de 30 níveis de experiência. É recomendável que o grupo possua um dou mais personagens de Alinhamento Ordeiro e de boa índole. Seria interessante se os personagens estiverem de viagem, acompanhando uma caravana cujo destino seja a cidade onde a aventura acontece.

Notas sobre a aventura: os textos que estiverem dentro de caixas e os parágrafos em *itálico* devem ser lidos aos jogadores. PJ significa "personagem jogador"; PNJ, por sua vez, personagem não jogador. A partir de agora, se você não for o Mestre de Jogo, pare de ler!

Introdução

Em meio a uma primavera quente e pacífica na região, o velho barão Kalvan falece subitamente, sofrendo um ataque cardíaco fulminante. Mais de uma semana antes, estranhos eventos vinham acontecendo – camponeses eram atacados por cavaleiros mascarados, mensageiros desapareciam com suas missivas, tentativas de incêndio a celeiros foram feitas e uma suposta movimentação de homens armados foi avistada nos bosques que circundam as terras do baronato.

Kelius, atual barão e filho único de Kalvan, completa dezoito anos um dia depois de seu pai morrer. O jovem barão está receoso, pois não possui experiência suficiente para lidar com os assuntos do baronato, e muito menos com uma iminente invasão de bandidos. Preocupado com tudo, Kelius suspende as atividades comerciais do baronato, antevendo grandes prejuízos para o povoado.

Seu tio, o capitão da cavalaria Uryens, já lhe oferece fidelidade irrestrita, colocando um destacamento de seus melhores homens para manter a segurança pessoal do jovem. No entanto, Kelius está confuso. Pois não sabe se o que está acontecendo é um possível cerco de uma tropa de saqueadores, uma sabotagem de um feudo rival ou se é uma conspiração interna. Kelius pode estar mais próximo da verdade do que imagina.

O barão Kalvan, um lorde cavaleiro de 42 anos e vigor de 25, administrou o baronato com sabedoria e bom senso. Os negócios prosperavam, os aldeões o respeitavam. Mas isso tudo gerou inveja por parte de seu irmão Uryens, que, enciumado por não ter herdado as terras do baronato, passou a nutrir uma inveja que cresceu da juventude à idade adulta numa escala perigosa. E assassina.

Em uma bela noite de primavera, dias antes da comemoração do aniversário de maioridade de seu sobrinho, Uryens pôs em prática seu plano mórbido: envenenou seu próprio irmão, no intuito de desestabilizar a administração e tomar o controle. Porém, seu sobrinho mostrou uma reação contrária a que esperava: em vez de lamuriar-se inutilmente, Kelius assumiu o baronato resoluto como um rei, e, com rapidez de raciocínio, tomou a iniciativa de tentar resolver certos problemas domésticos, assim como as crescentes incursões ameaçadoras que passaram a rondar o baronato semanas antes da morte de seu pai.

Depois de várias discussões com seu tio, o jovem barão decidiu fazer tudo à moda antiga: convocar a presença de guerreiros autônomos e contratar seus serviços, usando-os para defendê-lo da ameaça externa e buscar pistas.

O barão juvenil mal sabia quão correta poderia ter sido sua decisão.

Capítulo I – A festa

Os personagens-jogadores (que chamaremos de PJs, agora) são levados, por algum motivo, ao baronato de Kelius. Esqueça o estereótipo da taverna e faça com que estejam se divertindo nas festividades da Boa Colheita (que ocorre uma vez a cada semestre). As ruas ficam coloridas, com barracas de doces, bebidas e gincanas, em comemoração à produtividade agrícola do baronato. Há crianças, animais à toa pelas calçadas e muita hospitalidade e alegria. Se achar mais conveniente, envolva os PJs entre os cidadãos a partir de uma justificativa simples. Talvez um PJ tenha parentes ou amigos de infância morando no baronato. Ou talvez o PJ tenha visitado a cidade tempos atrás, junto com uma caravana comercial. Ou, ainda, os PJs já tenham usado o baronato como escala de viagem. De qualquer modo, se o Mestre de Jogo preferir, uma história de fundo não precisa fazer muita diferença.

Durante a festividade, os PJs sentem certa desconfiança e constrangimento; o PJ que tiver maior valor em Sabedoria será o primeiro a perceber isso. Uma criança pode afastar-se com medo, uma senhora pode fazer um comentário disfarçado e sério para alguém, um dono de barraca pode atender com descaso ou com muita prestatividade ou eles podem ser vigiados excessivamente pelos guardas. Ou, quem sabe, todas as opções. Este é o momento ideal para socializar e praticar a interpretação. Aproveite para deixar os jogadores com a pulga atrás da orelha. Se algum dos PJs perguntar o porquê de tudo, os moradores desconversarão, dizendo para aproveitar a festa, ou dando uma desculpa forçada como dor de cabeça ou indigestão.

Depois de mais de meia hora de tratamento desconfiado, todos na festa, estranhamente, ficarão mais à vontade com os jogadores. Homens oferecerão vinho, crianças pedirão para ajudar nas gincanas (testes de força e pontaria), donos de barracas darão bolos e doces de graça e os guardas ignorarão a presença dos PJs, que, a essa altura, devem ficar mais intrigados ainda. Com alguma socialização, será possível que cada jogador obtenha uma informação importante no desenrolar da aventura. Cada jogador terá o direito de fazer um Teste de Reação ajustado pelo valor de Carisma, contra o percentual 60%. Quem obtiver um resultado nos dados MENOR que a porcentagem, poderá saber um dos rumores seguintes. Quem falhar no Teste de Reação não saberá nada a mais.

Role 1d10	Rumor
1	Orcs foram vistos nas colinas. (falso, pareciam Orcs)
2	O Barão Kalvan foi envenenado. (verdadeiro)
3	O baronato será invadido por Goblins e Hobgoblins. (falso)
4	Barão Kalvan era inimigo do Duque Rudolf. (falso)
5	O Duque Rudolf quer assumir o baronato, anexando as terras. (falso)
6	O Capitão Uryens tinha inveja de seu irmão Kalvan. (verdadeiro)
7	Os bandidos que incendiaram os celeiros são soldados de Rudolf, o duque. (falso)
8	Kelius não quer assumir a responsabilidade por sua herança. (falso)
9	Os bosques são moradia de uma tribo Orc. (falso)
10	O Capitão Uryens ofereceu-se para dirigir o baronato até resolver a crise. (verdadeiro)

Assim que os jogadores estiverem bem à vontade na festa, um dos guardas (acompanhado de 3 outros) solicitará que cada PJ o acompanhe. O

pedido será feito com etiqueta e decoro exemplares, mas com firmeza. Se os PJs aceitarem, serão levados a uma audiência com o jovem barão.

Capítulo II – Audiência com o jovem barão

Por volta das 19:00 horas, os PJs serão conduzidos ao forte da cidade: uma construção composta por tijolos enormes, muito bem guarnecida, que fica aos fundos do perímetro da cidade e cujos muros imensos a cercam.

Assim que os soldados adentram ao forte, um tipo franzino, pálido, vestindo trajes nobres e com maneiras aristocráticas cumprimenta os PJs. Ele diz:

“Boa noite, viajantes. Sou Caius, o secretário geral de sua excelência o barão Kelius Arcont, filho do saudoso Barão Kalvan Arcont, cuja alma descansa nesta bela cidade. Sua excelência deseja falar-lhes com certa urgência. Queiram me acompanhar, por gentileza.”

Enquanto caminham pelo saguão, por sobre tapetes luxuosamente decorados, Caius explica, resumidamente, que o baronato vem sofrendo estranhos ataques, que parecem executados por um bando de Orcs, ou outros seres tão agressivos quanto. Por receio, o barão suspendeu os carregamentos de algodão, couro e tecidos para outras cidades, tentando evitar possíveis prejuízos. Antes que os PJs possam fazer perguntas mais profundas, eles chegam ao segundo piso do forte, em um corredor acarpetado. Caius bate três vezes em uma porta dupla de madeira lustrada e anuncia a chegada dos visitantes. Assim, todos entram.

A sala é composta por um só cômodo, bem amplo, cerca de 10mx15m, em que estão dispostos poucos móveis, a saber: uma mesa grande de trabalho, lustrada, com afrescos, sobre a qual se notam papéis, pergaminhos, tinteiro, penas, velas e livros. As duas janelas grandes estão abertas, delas ouve-se a agitação da festa nas ruas. As cortinas vermelhas com ornamentos em linha dourada chamam a atenção. Há muitas cadeiras e poltronas espalhadas pela sala. Há um quadro de valor artístico superior a uma das paredes, em que o busto de um senhor grisalho, de olhos azuis, barbudo, vestindo uma armadura de placas, está retratado.

Em pé, junto à mesa, estão duas pessoas que não combinam: à esquerda, em posição ereta e firme, quase como em postura militar, está um homem forte, vigoroso, vestindo armadura de placas com um brasão pintado ao peito. O homem usa cabelos curtos claros, seus bigodes longos também claros escondem sua boca cerrada e grave. Seus olhos duros e inquiridores observam vocês com atenção. Junto à mesa, também de pé, com as mãos apoiadas sobre a superfície, está um rapaz na flor da idade, de pele clara e cabelos claros, olhos azuis, ainda com algumas espinhas na face, vestindo trajes nobres e com uma expressão curiosa.

Caius, rapidamente, diz:

"Boa noite, capitão Uryens e Barão Kelius. Aqui estão os aventureiros dos quais sua excelência especulava. Fiquem à vontade, sentem-se. Se precisarem de algo, repiquem o sino. Com licença."

Assim que a porta é fechada, há alguns segundos de silêncio. Então, o jovem diz:

"Boa noite, nobres senhores. Sou Kelius, dono destas terras. Este é o capitão Uryens, encarregado pela cavalaria e nossa segurança. Posso saber seus nomes?"

Após todos se apresentarem, dizendo suas origens e quiçá habilidades, o jovem barão continua:

"Há cerca de duas semanas, nossos nobres camponeses andam sofrendo terríveis ameaças. Um de nossos celeiros, usado para acondicionar a colheita de algodão, foi estupidamente incendiado. Dois de nossos mais eficientes mensageiros desapareceram a serviço. Aldeões foram intimidados por cavaleiros mascarados, enquanto trabalhavam na lavoura, e há muitos relatos de uma movimentação suspeita em nossos bosques ao sul e a nordeste. Já suspendi carregamentos importantes de nossa produção para outras cidades. Preciso de ajuda, aventureiros, para solucionar o mistério."

Enquanto Kelius fala, capitão Uryens analisa cada um dos PJs, dos pés à cabeça. Ele não faz nenhum esforço para disfarçar seus olhares. Então, assim que o jovem barão faz uma pausa em sua fala, Uryens toma parte da conversa:

"Milorde, não há razão para confiar em andarilhos. Não deves deixar o pesar do luto anuviar seu julgamento. Não estamos numa guerra. Vossa excelência pode contar com apoio da guarda; dou minha palavra, hei de encontrar os responsáveis e levá-los à justiça..."

O jovem barão faz um meneio rápido, gesticulando para que o capitão pare de falar, e diz:

"Já discutimos antes, tio. Eu prefiro usar outras maneiras, como meu querido pai costumava fazer. Lembra-se do que ele sempre dizia? 'Nem tudo que reluz é ouro, nem tudo que é vagante é vadio'..."

Com um muxoxo, Uryens cala-se. Os PJs assistem a uma cena de leve indisposição familiar, em que olhares incômodos são trocados, silêncios embaraçosos e clima tenso na sala. No entanto, apenas personagens com Sabedoria acima da média (10/11) perceberão o embaraço. Uryens está de braços cruzados, olhando para baixo, um tanto sério, enquanto Kelius observa os PJs, coçando o queixo, aguardando respostas. Este é o momento em que os jogadores podem fazer perguntas ao barão, obtendo as seguintes informações:

- As terras do baronato estendem-se até à margem um rio largo, chamado de "Rio Bravo";
- O baronato produz algodão, couro e tecidos diversos;
- A cidade mais próxima é o ducado de Rudolf, cujo destacamento de homens e cavaleiros pode oferecer um grande suporte em caso de guerra;
- As terras onde o baronato foi fundado não eram inóspitas. O avô de Kelius, ao fundar a cidade, expulsou uma tribo de Orcs que ocupavam o lugar;
- A produção de matéria-prima é comercializada com outras cidades: o algodão vai para o norte, voltando com vinho e seda; o couro vai para o sul, voltando com especiarias; e os tecidos fabricados vão para o ducado de Rudolf e outros pontos de comércio, a troco de vidro (vasilhames, janelas, enfeites...);
- Os curtumes do baronato e os campos de algodão ficam próximos ao Rio Bravo, cujas águas abastecem os aldeões.

O barão está disposto a pagar até 1.500 moedas de ouro para cada personagem, caso solucionem o mistério e neutralizem quaisquer ameaças que circundem o baronato. Ele ainda oferece serviços do curandeiro local e emprestará um bom cavalo a cada aventureiro para agilizar nas investigações.

Uryens, meio a contragosto, também oferece auxílio: caso queiram escolta, ele designará um de seus melhores guardas para acompanhá-los. Se quiserem barganhar alguma coisa, como aumentar o valor da oferta ou solicitar mais vantagens, o jovem barão pedirá desculpas educadamente, afirmando que é o máximo que pode pagar em uma época tão obscura para o povoado. Se insistirem, ele oferecerá um pouco mais quando a administração do baronato voltar ao normal, embora que isso não tenha uma data calculável.

Caso queiram perguntar sobre outros assuntos, como o atual embaraço ocorrido durante a conversa, Kelius simplesmente dirá para não se preocuparem com isso e pedirá que passem a noite no forte. Caius será chamado com um pequeno sino, e os PJs serão conduzidos aos seus aposentos (um para cada três aventureiros, mulheres em quartos separados). Eles poderão banhar-se, comer algo simples e repousar. A noite passará tranquila. Todos serão acordados pelas sete da manhã.

Capítulo III – A busca

Assim que acordam, os PJs são convidados a um excelente desjejum em seus aposentos. Depois que todos estiverem prontos, serão convocados novamente à sala de Kelius, para definir a linha de ação para direcionar as investigações. O jovem barão estará em seus aposentos, fazendo suas orações. Ele não aparecerá nesta cena. O Capitão Uryens está com eles, e insistirá em oferecer apoio da guarda e suporte técnico. Ele perguntará aos PJs por onde começarão suas buscas. Este é o momento em que os jogadores devem debater suas manobras. Mostre a eles o seguinte mapa e aguarde que decidam qual rumo tomar. Se, por um momento, os PJs ficarem confusos ou apáticos quanto ao que fazer, Uryens fará comentários como “no bosque a nordeste foram vistas algumas tochas sendo acesas e, ao bosque sul, movimentação de cavaleiros mascarados”. Os PJs devem investigar toda a área ao redor do baronato. Eles não devem tomar a estrada leste rumo ao Ducado, ou então serão dispensados da missão sem pagamento.

Uryens observará as definições dos PJs até que um de seus guardas baterá na porta, pedindo autorização para pedir uma folga. O Capitão dará um sermão ao soldado, acusando-o de preguiça, e, em seguida, pedirá licença aos PJs, saindo da sala juntamente com o soldado. Será possível ouvir Uryens bronqueando o guarda enquanto desce as escadas.

Em seguida, o mesmo guarda voltará, com um colega, e um deles dirá que foram designados para auxiliar os PJs na busca. Eles não aceitarão recusas, posto que foram ordenados ao serviço, sob pena de punição exemplar caso deixem a missão. Veja as fichas destes guardas no capítulo “Personagens”.

Se os jogadores quiserem, podem formar pequenos grupos e dividir o trabalho. Neste caso, se houver a separação do grupo de PJs, note que o tempo gasto com as buscas será o mesmo – todos terminarão os trabalhos por volta do entardecer. Quando tiverem terminado seu planejamento, prossiga a aventura aos seguintes pontos de interesse, de acordo com a ordem que os jogadores determinarem:

Bosque I – Nordeste

Este é o bosque onde foram vistas pessoas acendendo tochas, há algumas semanas. Os guardas que acompanham os PJs informarão (se forem questionados) que fizeram buscas dias atrás, não encontrando nenhuma pista ou trilha de pegadas. Eles guiarão os PJs até o caminho rústico que corta o bosque, de terra batida, momento no qual deixarão seus cavalos na entrada para caminhar mais lentamente. A trilha do bosque é estreita, tem cerca de 2 m de largura, suficiente para duas pessoas andarem lado a lado, mas que só permite a movimentação de cavalos em fila indiana. A flora do lugar é bem variada, repleta de flores e frutos (amoras, framboesas, pêssegos, maçãs...), caso queiram coletar algum, não haverá problemas. Os PJs não encontrarão nada interessante neste bosque, até certa bifurcação: a noroeste, ponto em que está marcado o “X”, as folhagens e arbustos são um pouco menos densos. Assim que algum PJ se aproximar, ouvirá um guincho bizarro – quatro Ursos-Corujas estão alimentando-se de veados. Os PJs serão atacados!

Faça os testes normais de Iniciativa.

Urso-coruja

(Grande e Neutro, Florestas)
Quantidade: 1d4
CA: 15
Movimento: 6m
JP: 14
DV: 5 (cerca de 20 PVs cada)
Ataques:
2 garras +9 (1d6+5)
1 bico +5 (1d8+2)

Moral: 12
XP: 360 cada 40%

FORÇA 21
DESTREZA 12
CONSTITUIÇÃO 21
INTELIGÊNCIA 2
SABEDORIA 12
CARISMA 10

Quem sobreviver a este combate encontrará 4 algibeiras, contendo, no total, 500 moedas de ouro. Se um dos guardas vier a morrer, seu colega pedirá ajuda para levar o corpo de volta à cidade.

Bosque II – Sul

Este bosque, localizado a aproximadamente 4 km ao Sul do baronato, foi o local onde camponeses avistaram, enquanto caçavam, uma movimentação de cavaleiros. Os guardas acompanharão os PJs a cavalo até à entrada bosque, ponto em que deixarão suas montarias para investigar a pé. A trilha que corta do bosque é estreita, cerca de 2m de largura, e só permite que duas ou três pessoas caminhem lado a lado. Cavaleiros devem andar em fila indiana.

Nesta trilha, os PJs encontrarão muitos sinais e pegadas: marcas de ferraduras e botas podem ser confirmadas por todo o caminho. As pegadas de

botas assemelham-se a botas comuns, de couro (o tipo que todo mundo usa). Em certo ponto, a cerca de 40 metros da entrada, os PJs escutarão uma série de grunhidos tensos, vindos do local onde o "X" está marcado. Se decidirem investigar, descobrirão um buraco (armadilha) em que está um javali preso. Assim que o animal vir os PJs, guinchará mais alto, e cerca de 1d12 (no mínimo quatro) outros javalis sairão das laterais da trilha para atacar os PJs!

Faça as jogadas normais de Iniciativa par a resolver este combate. Os javalis não guardam nenhum tesouro.

Se algum dos PJs tiver o azar de cair no buraco que foi feito para capturar os animais, sofrerá 1d6 de dano pela queda, e ainda precisará defender-se do javali que está ao fundo da armadilha.

Javali
(Pequeno e Neutro, Florestas)
Quantidade: 1d12
CA: 12
Movimento: 15m
JP: 15
DV: 3+3 (cerca de 15 PVs cada)
BA: 1 mordida +3 (1d10+2)
Moral: 8
XP: 175 10%

Javalis são porcos do mato que andam em grupos de 1 a 12 indivíduos. Eles são encontrados em florestas, selvas e savanas, e são muito agressivos. Quando encontram alguém em seu território, costumam riscar o chão com seus cascos e avançar para o ataque, mordendo o alvo (1d10+2 de dano). Só param de atacar quando seus Pontos de Vida chegam a -7, quando tombam mortos!

<u>Celeiros – algodoal</u>

Um dos celeiros foi parcialmente destruído pelo incêndio provocado semanas atrás. Ainda sente-se o cheiro de madeira queimada, apesar de que o imóvel ainda seja usado para guardar gado, cavalos e ferramentas. Se investigarem, permita que cada PJ faça um teste de Sabedoria-1. O primeiro que obtiver sucesso no teste encontrará, em um canto do celeiro em que se acumulou sujeira de cinzas e madeira queimada, uma lança com ornamentos estranhos: ela possui um arranjo de penas negras próximo à sua ponta, e inscrições de um idioma supostamente órquico em sua haste. Os guardas que acompanham os PJs, neste instante, ficarão intrigados, observando a lança atentamente. Camponeses que passarem por perto confirmarão que a lança é similar à utilizada pelos "cavaleiros mascarados".

Se algum dos PJs souber LER o idioma Orc, saberá que as letras quase rúnicas inscritas na haste da lança não fazem sentido: o texto não pertence a nenhum idioma conhecido, muito menos a língua dos Orcs. É só um apanhado de hieróglifos ordenados de modo aleatório, de modo a parecer uma língua estrangeira. Recompense o jogador que descobrir isso com 400 XP. Caso este PJ queira divulgar a informação descoberta, todos ficarão mais intrigados ainda, e os guardas recomendarão aos personagens que levem a lança ao capitão Uryens.

Se ninguém no grupo de PJs souber ler em idioma Orc, todos concluirão que a lança é muito parecida com a utilizada por guerreiros tribais, sendo possivelmente verdadeira, mas não necessariamente Orc – talvez Hobgoblin, ou Bugbear. Ainda assim, o Mestre de Jogo pode permitir que um dos personagens que já tenha enfrentado Orcs faça um teste de Inteligência. Em caso de sucesso, o PJ terá a impressão de que a lança não se parece com uma arma verdadeiramente manufaturada por uma tribo Orc, mas não terá certeza para confirmar a informação.

Assim que terminarem as investigações, os guardas recomendarão que levem a lança ao capitão.

Encontrando a lança ou não, assim que investigarem os três locais acima, já terá anoitecido. Os PJs deverão retornar ao baronato para informar Kelius acerca dos detalhes coletados. Por volta das 20:00 horas, os PJs, Kelius e Uryens estarão reunidos na mesma sala em que se encontraram da primeira vez, para discutir as evidências. Todos o que estiverem feridos serão devidamente tratados agora, recuperando o total de seus Pontos de Vida.

O Capitão Uryens estará em posse da lança, observando-a atentamente. Sentado, à mesa, estará Kelius, com um mapa da região aberto à sua frente.

Se um dos jogadores tiver descoberto que a lança não é Orc e quiser confirmar isso para o jovem barão, Kelius ficará bastante preocupado e tenso. Ele fechará as janelas e cortinas, nervoso, voltando à reunião para debater o curso de ação com Uryens e os PJs.

Se nenhum dos jogadores confirmarem que a lança não é Orc, Kelius estará apreensivo, apenas, conversando sentado com o capitão e os PJs.

Agora, caberá aos PJs discutirem com o barão o curso de ação a ser tomado. Ele dirá aos PJs:

"Parece que nosso baronato vem sendo vítima de uma iminente invasão – encabeçada por humanos ou não, precisamos tomar providências urgentes. O problema é que nosso único recurso, o Duque, é tão suspeito quanto os tais cavaleiros mascarados. O que podemos fazer?"

Neste momento, o capitão Uryens interrompe a conversa de Kelius com os PJs e diz:

"Ora, sua excelência não precisa chegar ao ponto do desespero – pois não há ameaça real, apenas umas poucas evidências confusas que não apontam para nenhum lado. Se está preocupado com a segurança do baronato, reitero que a

guarda há de coibir qualquer ameaça ou invasão. Não há necessidade de implorar pela ajuda daquele pretensioso Duque! Além do mais, será mesmo que podemos confiar nele?"

O silêncio, novamente, irrompe a sala. Os PJs têm a oportunidade de ventilar suas ideias e sugestões, e, caso algum dos PJs tenha uma estratégia interessante e a exponha ao barão, será elogiado prontamente. Em todo caso, com ou sem ideias, Kelius dará a palavra final.

"Já sei o que fazer. Vamos todos repousar, pois amanhã precisarei que estejam dispostos para o trabalho."

Ele repica o pequeno sino e seu secretário Kaius abre a porta. Então, todos os PJs são guiados a seus aposentos novamente, com exceção do PJ que encontrou a lança (e daquele que descobriu que a lança é uma fraude). Se só um PJ for o responsável pelas duas proezas, Kelius escolherá mais um PJ para ficar na sala de reuniões. Todo o resto será dispensado, inclusive Uryens. Então, assim que ficam a sós, ele começa:

"Amigos, estou bem preocupado. Esqueçam a ideia de invasão. Gostaria de saber suas opiniões. Preciso de ajuda externa com urgência, mas não há certeza de que ela seja confiável. O que acham?"

Ele ouvirá a opinião de cada PJ atentamente e, antes que terminem de falar, Kelius começará de novo:

"Já sei. Nosso plano começa agora. Quero a proteção de vocês dois esta noite. Temo que eu esteja sendo alvo de alguma ameaça interna. E pressinto que o perigo está mais próximo do que imaginava."

Os dois PJs serão solicitados a montar guarda dentro dos aposentos do barão. Mestre, esta noite será crucial para determinar o fechamento da aventura – se nenhum PJ aceitar ser a sentinela do barão, ele será cruelmente assassinado, de modo silencioso e rápido (asfixia). Se isso acontecer, o capitão Uryens convocará *todo* o contingente da guarda e da cavalaria e não deixará ninguém entrar ou sair do baronato. Em seguida, todos os PJs serão presos como suspeitos. Será uma longa temporada na prisão do forte, aguardando julgamento da capital (o que pode resultar no enforcamento dos PJs!). Faça com que os jogadores sintam-se inseguros durante a conversa com Kelius, mostre-lhes a preocupação, apreensão e medo que ele está sentindo, e deixe que tomem a decisão. Em caso positivo, isto é, se aceitarem fazer vigília pelo barão, a aventura prosseguirá. Caso contrário, eles acordarão apenas pela manhã, com vários soldados apontando bestas e espadas para suas gargantas. Eles serão acusados de assassinato e presos. Todos os seus pertences serão confiscados. E será o fim da aventura.

Caso aceitem e façam a guarda, a noite passará tranquila, enquanto os PJs revezam-se em turnos de três horas. O barão dormirá pacificamente (com uma adaga embaixo do travesseiro).

Traição
NOTA: se não quiser uma situação de conflito e intriga entre os jogadores, ignore este parágrafo. Se um dos PJs do grupo tiver Alinhamento Caótico ou má índole, ele será alvo de uma tentativa de corrupção. Á noite, durante o banho, o PJ em questão sofrerá um assédio disfarçado de uma das camareiras (uma bela moça). Enquanto estiver sozinho, ela tentará seduzi-lo, e, assim que conseguir, começará uma série de acusações (em voz baixa) contra o jovem barão, dizendo que foi ele mesmo quem matou seu pai, barão

Kalvan, com uma taça de vinho envenenada. Ela afirma que as ameaças acontecidas foram planejadas por ele, também, executadas por um bando de mercenários contratados apenas para tentar fazer todos os aldeões pensarem que existe uma tribo Orc prestes a invadir o baronato.
Além disso, ela diz que Kelius pretende acusar os PJs das recentes ameaças, e que os dois PJs escolhidos para vigiar o barão durante a noite já estão corrompidos. Ela diz que não conseguiu comunicar os PJs antes porque o secretário Caius estivera vigiando os servos constantemente.
A camareira oferecerá grande recompensa em ouro (4.000 m.o.) para que o PJ informe-a sobre a linha de ação que Kelius tomará no dia seguinte. Ela exigirá detalhes completos sobre os planos do barão, incluindo informações sobre horários e pessoas envolvidas. Se o PJ aceitar a oferta, ele deverá comunicar à camareira logo cedo, antes de sair do forte, dando uma desculpa de que esqueceu um equipamento importante em seu dormitório (uma arma ou algibeira, por exemplo). Ela estará esperando por ele, no quarto, e, se o PJ informá-la corretamente, ele será pago com uma joia, uma opala, no valor de 1.000 m.o.
Caso o PJ recuse a oferta, ela dirá um "boa sorte" irônico e sairá rapidamente, não sendo mais vista.

Capítulo IV – A derradeira decisão

Pela manhã, os PJs serão convocados à sala de reuniões logo após o desjejum. Magos e Clérigos terão algum tempo para memorizar suas magias.

Caius levará os PJs com a mesma etiqueta. Curiosamente, Kelius estará pronto para o combate: vestindo uma cota de malha, portando uma espada longa em sua cintura. Ele estará sozinho. Os PJs serão chamados à mesa, para observar o mapa da região. Kelius começará:

"Amigos, preciso de dois favores. Tomei minha decisão: pedirei a ajuda do Duque. Se ele for confiável, receberá nosso mensageiro com o protocolo correto. Se o mensageiro for atacado no caminho, saberemos duas coisas: ou o Duque não só não quer nos ajudar como também está por trás das ameaças, ou existe uma conspiração acontecendo bem debaixo de meu nariz. Pedirei que vocês dividam-se em duas equipes: uma irá escoltar o mensageiro até o ducado, a outra equipe ficará aqui, comigo, garantindo minha segurança. Se a equipe que cuida do mensageiro for atacada, deverá retornar imediatamente, mesmo porque a viagem até o ducado leva cerca de dois dias a cavalo. A equipe que ficará comigo precisará estar pronta para tudo. O que acham?"

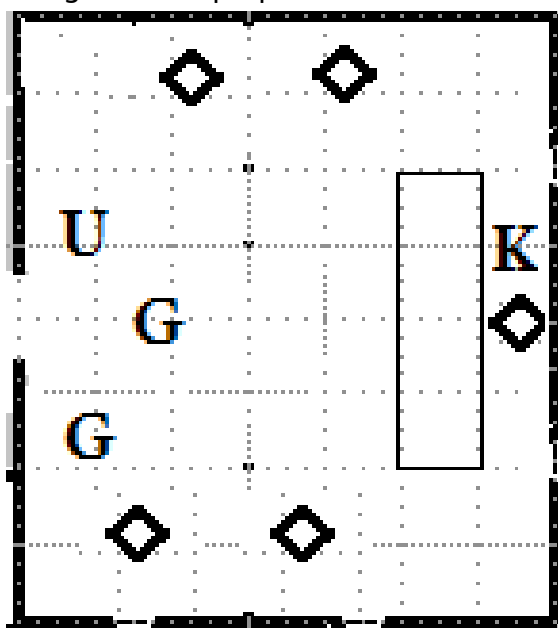
Ele aguardará a reflexão dos PJs por alguns minutos. Se quiserem oferecer outras ideias, o barão estará aberto a sugestões, mas não mudará muito seu plano de ação. Então, assim que todos estiverem acertados, o barão dirá boa sorte à equipe que sairá e chamará pelo seu secretário, enquanto escreve uma carta em um pergaminho. Caius trará outro rapaz, de certa de 15 anos, para ser o mensageiro. Ele cumprimentará a todos, guardará o pergaminho em uma bolsa e acompanhará os PJs até os estábulos, onde seus cavalos já estarão prontos. Isso acontecerá por volta das 8:00 da manhã.

Traição

Neste momento, o PJ que foi abordado pela camareira deve retornar ao seu quarto e comunicar o combinado. Se ele informar corretamente à mulher, a aventura tomará um rumo diferente: o PJ será convidado a participar da ação de "libertação do baronato" das mãos do terrível e jovem homicida. O PJ será acompanhado de quatro dos melhores homens da guarda, juntamente com Uryens, o qual irá declarar que "o baronato será liberto de um pequeno vilão". Assim, o PJ, os guardas e Uryens arrombarão a porta da sala de reuniões e atacarão Kelius e seus guarda-costas.

Enquanto isso, a outra equipe manterá guarda na sala de reuniões do barão, e tudo ficará bem calmo e no mais pesado silêncio. Kelius ficará de pé o tempo todo, cortando suas cutículas com uma adaga. A janela estará fechada, e a cortina apenas revelará uma fresta do campo exterior. Através da fresta, será possível ver, ao longe, os outros PJs e o mensageiro, cavalgando em direção leste, rumo ao ducado de Rudolf. Para organizar melhor as cenas finais desta aventura (que provavelmente acontecerão quase que ao mesmo tempo), os dois seguintes parágrafos tratarão dos encontros que cada grupo de PJs terá de resolver. Se for possível, o Mestre de Jogo deve pedir a ajuda de um auxiliar para conduzir uma das cenas de combate.

Grupo 1 – Confronto na sala de Kelius

Cerca de três horas depois da partida dos PJs, alguém baterá na porta da sala de reuniões de Kelius. A pessoa (que não poderá ser identificada, pois estará fingindo desespero) chamará pela presença de Kelius, para que o mesmo encontre um lugar mais seguro no baronato, porque a cidade estaria sendo invadida por bandidos. Se alguém abrir a porta, a sala será ocupada por um grupo de três homens – dois guardas e Uryens! Todos estarão armados e atacarão impiedosamente os PJs e Kelius. Eles lutarão até à morte. Se ninguém abrir a porta, ela será arrombada em três turnos com golpes de machado. Confira o seguinte mapa para resolver o combate:

Legendas:
U = Uryens.
G = Guardas.
K = Kelius.

(Cada quadrado equivale a 1,5 metros)

O Mestre de jogo definirá as posições dos PJs neste combate.

Grupo 2 – Confronto na estrada

Após três horas de cavalgada, os PJs perceberão, surpresos, que uma movimentação repentina começará nos bosques que cercam a estrada. Então, em meio à vegetação, três cavaleiros saltarão dos arbustos e atacarão os PJs, em movimento, usando espadas. Confira no mapa seguinte a posição em que ponto da estrada os oponentes surgirão. Os cavaleiros estarão usando máscaras de pano pintadas de verde, com desenhos toscos na região da boca, imitando dentes de Orcs. Os cavalos parecem ser bem tratados. Neste combate, todos receberão uma penalidade de -3 em seus BAs. Caso queiram eliminar este modificador negativo, deverão parar os cavalos e desmontá-los. No entanto, isso daria a chance a um ataque livre dos inimigos, sem chance de defesa (+5 no BA dos inimigos). Enquanto durar o combate montado em movimento, todos os envolvidos estarão sujeitos a reações imprevisíveis dos cavalos e a eventuais erros de equitação dos cavaleiros. A cada vez que alguém sofrer um ataque que acerte (e que cause no mínimo 1 ponto de dano) role 1d8 e verifique a

consequência na tabela abaixo. Note que, se um dos cavalos for atingido, role 1d8 *duas vezes* e considere *duas* consequências!

Role 1d8	**Consequência**
1	Cavalo corcoveia. Redutor de -4 no próximo ataque.
2	Cavalo salta, redutor de -5 no próximo ataque.
3	Cavalo perde o ritmo, cavaleiro sofrerá um redutor de -1 em sua CA.
4	Cavaleiro solta as estribeiras, teste de Destreza para retomá-las ou poderá cair (1d6 de dano).
5	Cavaleiro solta as rédeas, teste de Destreza para retomá-las ou role 1d8 novamente.
6	Cavalo toma outra direção, afastando-se do combate. Perderá 1 turno par a retornar.
7	Cavalo reduz a velocidade e dá pinotes! Teste de Destreza -2, ou o cavaleiro cairá (1d6 de dano).
8	O cavalo para repentinamente! Teste de Destreza -1, ou o cavaleiro cairá (1d6 de dano).

Capítulo V – Conclusão

Aqui termina a aventura. Se o grupo 1 conseguir derrotar Uryens e seus asseclas, Kelius estará revoltadíssimo com o ocorrido e chamará toda a guarda e uma boa parte dos cidadãos para dentro do forte para testemunhar o resultado da luta. Então, ele proclamará que o baronato está livre de quaisquer ameaças, explicando tudo o que aconteceu em detalhes para os representantes da população e da guarda. Se o grupo 2 derrotar os cavaleiros mascarados, perceberão que eles não são Orcs – e caso queiram remover as máscaras, descobrirão que são guardas que estiveram ajudando nas missões, o tempo todo!
Desnecessário dizer que, se Kelius for morto, a aventura estará terminada e os PJs estarão largados à própria sorte. Talvez os cidadãos acreditem que os PJs são os responsáveis por tudo!

Depois de toda a confusão e confrontos, o jovem barão Kelius, após todos tratarem seus ferimentos e estarem completamente recuperados, decidirá fazer um discurso no púlpito em frente a todos os moradores do baronato. Ele contará o que aconteceu, falará das intrigas de seu tio e concederá honrarias aos PJs, dizendo que, sem eles, estaria morto e o baronato seria controlado por um assassino. Neste momento, ficará pública a notícia de que seu pai, o barão Kalvan, fora envenenado por seu irmão Uryens. Haverá grande comoção. E os PJs serão homenageados.
O barão Kelius pagará o que prometeu aos PJs, mais 1.000 moedas de ouro por gratidão. Qualquer equipamento perdido ou danificado será reposto. Cada PJ ganhará um bom cavalo de presente. Se desejarem, poderão ficar hospedados no forte do barão por alguns dias antes de seguirem jornada.

Pontos de Experiência

Todos os jogadores receberão 1.000 XP por concluírem a aventura. Este valor pode ser aumentado ou reduzido, de acordo com algumas considerações: recompense os jogadores julgando suas ações e desempenho durante a partida, de acordo com o quadro abaixo:

Desempenho	**Premiação**
Jogador interpretou seu personagem com esmero e dedicação	100 XP
Personagem descobriu a lança no celeiro	50 XP
Personagem identificou que a lança era uma fraude	400 XP
Personagem derrotou um monstro ou oponente	XP da criatura
Personagem Caótico de má índole aceitou *trair* o grupo	300 XP
Jogador interpretou mal seu personagem, contrariando Alinhamento	-200 XP
Jogador descobriu quem estava por trás de toda a intriga*	300 XP
Jogador descobriu que os Orcs, na verdade, eram os guardas*	300 XP
Kelius foi ferido no combate final**	-500 XP
Kelius foi ferido *gravemente* (Pontos de Vida zerados ou negativos)**	-1.000 XP

NOTAS:
***** Para merecer este prêmio, o jogador precisa declarar sua descoberta ao jovem barão Kelius, no final do Capítulo III ou começo do IV.
****** Se Kelius foi ferido, desconte este valor de XP de *todos* os personagens.

APÊNDICE – Personagens

Use este capítulo como referência para os combates.

URYENS Homem de Armas nível 8, Humano	**KELIUS** Homem de Armas nível 1, Humano
1,85m,90 kg, loiro, olhos azuis, bigode, 45 anos XP: 650	*1,77m, 79 kg, loiro, olhos azuis 18 anos XP: 35*
Alinhamento Caótico Força: 14 Destreza: 12 Constituição: 15 Inteligência: 13 Sabedoria: 10 Carisma: 12 Pontos de Vida: 56 JP: 14 (+1 DES, +2 CON)	*Alinhamento Ordeiro* Força: 12 Destreza: 9 Constituição: 12 Inteligência: 12 Sabedoria: 10 Carisma: 14 Pontos de Vida: 11 JP: 16 (-1 DES,+1 CON)

CA: 17 BA: +10/+4 #ataques: 2 *Armadura de placas, Bastarda (1d10+2)*	CA: 13 BA:+2 *Cota de Malha, Espada Longa (1d8+1)*
GUARDA 1 Homem de Armas nível 3, Humano	**GUARDA 2** Homem de Armas nível 3, Humano
1,79m, 79 kg, careca, olhos verdes, 35 anos XP: 120	*1,75m, 78 kg, cabelos e olhos castanhos, 30 anos XP: 120*
Alinhamento Caótico Força: 12 Destreza: 12 Constituição: 12 Inteligência: 11 Sabedoria: 11 Carisma: 11 Pontos de Vida: 16 JP: 16 (+1 DES, +1 CON) CA: 15 BA: +4 *Cota de Malha, Espada Longa (1d8+1)*	*Alinhamento Caótico* Força: 12 Destreza: 14 Constituição: 13 Inteligência: 9 Sabedoria: 10 Carisma: 8 Pontos de Vida: 18 JP: 16 (+2 DES,+1 CON) CA: 16 BA: +4 *Cota de Malha, Espada Longa (1d8+1)*
GUARDA 3 Homem de Armas nível 3, Humano	**GUARDA 4** Homem de Armas nível 3, Humano
1,75m, 74 kg, cabelos pretos, olhos castanhos, 27 anos XP: 120	*1,80m, 85 kg, cabelos e olhos negros, 29 anos XP:120*
Alinhamento Caótico Força: 13 Destreza: 12 Constituição: 13 Inteligência: 10 Sabedoria: 10 Carisma: 9 Pontos de Vida: 18 JP: 16 (+1 DES,+1 CON) CA: 15 BA: +4 *Cota de Malha, Espada Longa (1d8+1)*	*Alinhamento Caótico* Força: 12 Destreza: 12 Constituição: 12 Inteligência: 9 Sabedoria: 9 Carisma: 10 Pontos de Vida: 17 JP: 16 (+1 DES,+1 CON, -1 SAB) CA: 15 BA: +4 *Cota de Malha, Espada Longa (1d8+1)*
GUARDA 5 Homem de Armas nível 3, Humano	**Considerações:**
1,73m, 75 kg, cabelos castanhos, olhos claros XP: 120	
Alinhamento Caótico Força: 13 Destreza: 13 Constituição: 13 Inteligência: 9 Sabedoria: 10 Carisma: 9 Pontos de Vida: 18 JP: 16 (+1 DES,+1 CON) CA: 15 BA: +4 *Cota de Malha, Espada Longa (1d8+1)*	O Capitão Uryens sempre invejou seu irmão Kalvan. Quando eram jovens, viviam disputando a atenção do avô – tentando mostrar serviço e dedicação. O avô dos dois, prevendo a inveja, dedicou-lhe em seu testamento metade das terras, a leste do baronato. Porém, Uryens queria mais. Um dia, Uryens prometeu a si mesmo que tomaria o baronato para si, mesmo que, pra isso, tivesse que matar seu irmão e arruinar seu herdeiro legal – seu sobrinho Kelius. Ele conseguiu executar a primeira parte de seu plano mórbido. A segunda parte pode exigir mais do que sorte... Pensando nisso, Kelius contratou aventureiros. Quem sabe, eles possam auxiliar nos planos...